

Сокол І. М.

кандидат педагогічних наук,

*доцент кафедри інформатики та інформаційних технологій в освіті,
Запорізький обласний інститут післядипломної педагогічної освіти*

АНАЛІЗ ОСВІТНІХ РОЗРОБОК КВЕСТІВ

Постановка проблеми. Згідно з концепцією нової української школи сучасна освіта потребує сучасних форм та методів навчання, які можуть допомогти виховувати освічених, всебічно розвинених громадян [1]. Особливо це актуально для нового покоління Y, які мають погляди та спосіб життя зовсім інші ніж старше покоління. А застосування сучасних інформаційно-комунікаційних технологій «має стати інструментом забезпечення успіху нової української школи» [1, с.08].

На думку багатьох вчених (О. Багузіна, Я. Биховський, Д. Грабчак, С. Напалков, Б. Додж, Т. Марч та ін.) провідне місце, серед новітніх засобів навчання та розвитку, займають освітні квести. Вони є ефективним засобом активізації пізнавальних інтересів, навчальної мотивації, мисленнєвої діяльності, комунікативної компетентності учнів у процесі роботи з автентичним матеріалом, що дає змогу оволодіти не тільки предметними, а й надпредметними знаннями та вміннями [2].

Проте здійснений аналіз розробок освітніх квестів показав, що у вчителів, в більшості випадків, не сформоване розуміння поняття «квест». У розробках використовуються завдання на закріплення предметних знань з відсутнім пошуковим акцентом. Необхідно зазначити, що слово «квест» у перекладі з англійської мови «quest» означає «пошук», а вчені Б. Додж та Т. Марч розробили концепцію освітніх веб-квестів для розвитку у студентів саме пошукових навичок. Тому вважаємо, що завдання у квесті повинні бути насамперед саме пошукового характеру.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. На сьогодні багато науковців та вчителів-новаторів розглядають особливості впровадження та розповсюдження квест-технології в освітньому процесі в різних напрямках: для навчання суб'єктів освітнього процесу: студентів (Л. Аверкієва, Т. Бондаренко, О. Гапеева, Б. Додж, Т. Марч, А. Драгунова, З. Молдабаєва, О. Мельник, О. Осадчук, Н. Олійник, Л. Павлова, А. Попов, О. Толмачьова, Н. Фоміних); учнів (І. Зеленецька, С. Маївка, С. Напалков, О. Шевцова); майбутніх вчителів (Н. Борисова, О. Філатова, Г. Фесенко); іноземних стажистів (А. Мельнікова); як інтерактивна методика (М. Кадемія, Н. Христова, Г. Шаматонова), інтерактивне освітнє середовище (Т. Кузнецова); як засіб реалізації методу проєктів (А. Дубаков, Н. Лямзіна, А. Статкевич, О. Фенчук); як засіб формування корпоративної культури і партнерських стосунків (В. Вихруш), інформаційної культури (С. Маївка); профорієнтації (О.Халіна); як засіб розвитку компетентностей та компетенцій: медіа компетентності (А. Бадарацький, І. Григор'єва, А. Новікова); інформаційної компетентності (В. Левченко, Н. Олійник); іншомовної комунікативної компетенції (А. Драгунова, О. Шульгіна); ІКТ-компетентності (С. Маївка); для вивчення навчальних

предметів: математики (С. Напалков, М. Зайкін, Н. Добровольська); фізики (Д. Грабчак, Н. Цідокова); літератури (О. Харіна); англійської мови (А. Драгунова, І. Зеленецька, Л. Іванова, Є. Китманова, І. Самойленко); словесності (Л. Телішевська); теорія автоматичного управління (Н. Пакшина); екологія (С. Лутковська); використання квестів в позаурочній діяльності (Н. Ларіонова, В. Ларіонов); один зі способів побудови сюжету в літературному творі (А. Борова, Я. Королькова, О. Тихомирова).

Метою статті є представлення результатів аналізу розробок освітніх квестів.

Виклад основного матеріалу. Під квестом розуміємо інноваційну педагогічну ігрову технологію, що передбачає виконання учнями навчальних, пошуково-пізнавальних проблемних завдань відповідно до ігрового задуму/сюжету, під час якого вони добирають та упорядковують інформацію, виконують самостійну, дослідницьку роботу, що сприяє систематизації та узагальненню вивченого матеріалу, його збагаченню та поданню у вигляді цілісної системи [2].

Дослідження освітніх квестів, а також аналіз розробок квестів дав змогу узагальнити основні помилки, які допускаються авторами у завданнях:

1. В завданнях втратився сюжет, йде перехід до «команд»: виконайте, створіть.

Наприклад (<https://goo.gl/HTmF6f>):

1. *Знайти історичні факти, які стосуються дослідження та відкриття світлових явищ (прямолінійного поширення світла, заломлення світла, відбивання світла).*

2. *Представити коротку інформацію щодо вчених, які проводили теоретичні та експериментальні дослідження прямолінійного поширення світла, відбивання та заломлення.*

3. *Результати дослідження подати у вигляді презентації.*

2. В завданнях відсутній пошук.

Наприклад (<https://goo.gl/K2uxR7>): *Проведите социологическое исследование, обобщите материал, результаты представьте в виде диаграмм.*

3. Завдання на перевірку знань та виконання різних завдань у сервісах: learningapps, онлайн кросворди тощо.

Наприклад (<https://goo.gl/kZvPNA>): *Зайдіть на сайт <http://reshuege.ru/>, зареєструйтесь під власним ім'ям і пройдіть тест. Всі відповіді надайте в десяткових дробах. Після проходження тесту, зберіть напрацьований матеріал вашої команди, підготуйте презентацію або створіть власну Веб-сторінку.*

4. Перетворення квесту на вікторину.

Наприклад (<https://goo.gl/qMDYkS>): *Відповісти на питання:*

1. *Як будуватися зображення в растровій графіці?*

2. *Дайте визначення, що таке растровий графічний редактор?*

3. *Які розширення можуть мати файли растрової графіки?*

4. *Які зображення можна створювати за допомогою растрової графіки?*

5. *Яким чином можна одержати растрове зображення?*

6. *Перерахуйте основні елементи робочого вікна програми Paint.*

7. *Якими інструментами ми можемо користуватися при малюванні?*

5. Втрата сюжету та ігрового акценту, а надання «списку команд».

Наприклад (<https://goo.gl/yJWRwR>). *Керівництво для команди I:*

1. *Зібрати теоретичний матеріал з теми.*

2. Знайти в Інтернеті відповіді на запитання та вказати відповідні Інтернет-джерела: склад вашої команди; знайти основні відомості про призму; властивості даної фігури; види призми; де такі фігури зустрічаються в житті?
3. Скласти звіт (за зразком).

Висновки та перспективи подальших досліджень. Закордонні дослідники (J. Abbit, C. Maddux, N. Hockly, R. Zheng та ін.) стверджують, що квести є ефективним засобом розвитку комунікативних якостей учнів, студентів, і навіть ті, хто до участі у квестах обирає індивідуальні форми роботи, із задоволенням брали участь у групових квестах і отримували позитивні враження від спільної праці [2]. За думкою Б. Доджа, завдання є найважливішим елементом у квесті. Вірно розроблене завдання повинно допомогти розвивати навички мислення вищих рівнів [2].

Як зауважив А. Бадарацький, вчитель, який створює квест, повинен мати високий рівень предметної, методичної та інфокомунікаційної компетенції [3], а також глибоко розуміти саму сутність квест-технології.

Отже, перспективами подальших досліджень визначаємо усвідомлену потребу як педагогічною наукою та освітянською практикою в цілеспрямованій, спеціально організованій професійній підготовці вчителя до використання квест-технології, результатом якої є відповідна сформована професійна готовність [2].

Список використаних джерел та літератури:

1. Концепція нової Української школи [Електронний ресурс] // Міністерство освіти і науки України : [офіційний веб-портал]. – Режим доступу: <http://mon.gov.ua/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%B8%202016/12/05/konczepczya.pdf>, вільний. – Назва з екрана.
2. Сокол І. М. Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти : дис. канд. пед. наук : 13.00.04 / Сокол Ірина Миколаївна – Запоріжжя, 2016. – 284 с.
3. Бадарацький А. В. Web-квест как средство формирования медикомпетентности старшеклассника на уроках иностранного языка [Электронный ресурс] / А. В. Бадарацький, И. В. Григорьева // Scientific World : [сайт]. – Режим доступа: <http://www.sworld.com.ua/konfer30/189.pdf>, свободный. – Название с экрана.